





Tutor Nr. 315990T




Forcieren
ohne
Fingerfertigkeit















Forcieren ohne Fingerfertigkeit

„Ziehen Sie eine Karte." Mit diesem Satz werden die meisten Kartenkunststücke eingeführt. Solange es sich um eine wirklich freie Wahl handelt, ist die Sache auch in Ordnung. Viele Kunststücke verlangen aber, daß eine Karte „forciert"" wird.

Was verstehen wir unter „Forcieren"? Das Wort selbst bedeutet soviel wie „zwingen", „aufdrängen". Und es handelt sich tatsächlich darum. Forcieren heißt in der Kartenkunst, daß ein Zuschauer scheinbar frei, aus eigenem Entschluß eine Karte „wählt", diese Karte ihm aber in Wirklichkeit auf raffinierte Weise aufgezwungen, also „forciert" wird, ohne daß er dies merkt.

Über das Forcieren ist in der Fachliteratur bereits viel geschrieben worden. Es existieren unzählige Methoden und Varianten dieses Kunstgriffes, mit oder ohne Fingerfertigkeit, mit oder ohne präparierten Karten. Erschreckend ist aber, wie wenig die meisten Magier über diese Technik informiert sind. Es wird nicht nur wenig Fachliteratur gelesen, in deutscher Sprache ist – außer einem hervorragenden, leider längst vergriffenen Buch von Hannes Höller – kaum etwas über das Forcieren veröffentlicht.

Die professionelle Methode ist eigentlich das sogenannte Fächerforcieren. Dabei wird ein Kartenspiel vor einem Zuschauer aufgefächert; wobei die Karten aus einer Hand in die andere geschoben werden. Durch viel Übung kann man ein perfektes Timing erwerben, so daß die Karte, die der Vorführende dem Zuschauer forcieren will, gerade dann in die Nähe seiner Finger geschoben wird, wenn der Zuschauer zugreift, um eine Karte zu „ziehen".

Berufskünstler beherrschen meist diese Routine und sie haben es auch einfacher als der Amateur. Der Berufler tritt meistens vor einem größeren Publikum auf. Er läuft – mit dem Kartenspiel in der Hand – entlang der ersten Sitzreihe und fordert die Zuschauer auf, aus dem Spiel eine Karte zu wählen. Sobald ein Zuschauer seine Hand ausstreckt, schiebt ihm der Magier die betreffende Karte (im Weiteren: „Forcierkarte") einfach in die Hand und schon läuft er zum nächsten Zuschauer„ ohne dem ersten die

Möglichkeit einer wirklichen „Wahl“ zu geben. So unglaublich es auch klingen mag, dem Publikum fällt die Dreistigkeit dieser Methode nicht auf.

Amateurzauberer haben es dagegen meistens mit nur wenigen, ja oft gar nur einem einzigen Zuschauer zu tun, und da kann man diesem nicht einfach eine Karte in die Hand drücken und, bevor er sich anders überlegt, wegrennen. Wer das Fächerforcieren einwandfrei beherrscht, kann auch einem einzigen Zuschauer eine Karte mit fast (!) hundertprozentiger Sicherheit forcieren, aber ein gewisser Unsicherheitsfaktor bleibt immer bestehen. Sicher, man kann die Sache überspielen, indem man nach mißglücktem Forcieren (wenn also der Zuschauer nicht die Forcierkarte gezogen hat), mit dieser Karte ein anderes Kunststück zeigt, und dann versucht die gewünschte Karte ein zweites Mal zu forcieren (oder man führt das betreffende Kunststück gar nicht mehr vor).

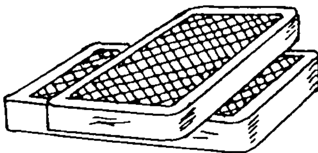
Es gibt Amateure, die das Fächerforcieren eingeübt haben und es auch einigermaßen beherrschen. Aber die meisten schrecken vor der mühsamen Übung und dem „schwierigen“ Griff zurück, zumal dieser – in ihren Zuschauerkreisen – sowieso keine hundertprozentige Sicherheit bietet. Für diese Magier wurde der vorliegende Tutor geschrieben. In diesem habe ich die zehn meines Erachtens besten (weil einfachsten) Forciermethoden zusammengetragen. Jede dieser Methoden bietet absolute Sicherheit und der Zuschauer glaubt fest daran, daß er die betreffende Karte aus freiem Willen, also ganz frei und unbeeinflußt bestimmt habe. Zu diesen Methoden braucht man keine Übung, keine Griffe und auch keine Präparation oder Hilfsmittel. Lassen Sie sich einfach ein – irgendein – fremdes Kartenspiel geben und Sie sind sofort imstande, den Zuschauer die Karte wählen zu lassen, die Sie wollen.

Und um ein Geheimnis zu verraten. Auch ich selbst verwende diese Methoden oft. Aber Sie können den wahren Wert dieser Methoden nur wirklich erkennen, wenn Sie diese gleich mit einem Kartenspiel in der Hand einzeln ausprobieren.

1 Die Criss Cross Force

Eine der einfachsten, aber auch wirkungsvollsten Forciermethoden, die Laien absolut überzeugt, aber – seltsamerweise – auch manchen Magiern unbekannt ist:

Die Karte, die Sie forcieren wollen (die Forcierkarte), liegt oben auf dem Spiel (also auf der Rückseite). Sie können das Spiel auch mischen, wenn Sie darauf achten, daß diese Karte an dieser Stelle bleibt.



Sie halten das Spiel rückenoben in Ihrer Hand und bitten einen Zuschauer, das Spiel abzuheben. Sobald er die abgehobene obere Hälfte auf den Tisch gelegt hat, legen Sie die untere Spielhälfte aus Ihrer Hand auf die auf dem Tisch liegende Hälfte, aber quer, wie in Abb. 1 gezeigt. Sie können noch bemerken: „Ich lege diese Hälfte quer, damit die Stelle markiert ist, wo Sie abgehoben haben."

Nachdem etwas Zeit vergangen ist, heben Sie das obere Päckchen auf und lassen die obere Karte der unteren Hälfte wegnehmen. Es ist die ursprünglich oberste, d.h. die Forcierkarte, die Sie auf diesem Wege einwandfrei forciert haben, obwohl der Zuschauer überzeugt ist, daß dies die Karte ist, „bei der er das Spiel abgehoben hatte".

(Um diesen Vorgang genau zu beobachten, nehmen Sie ein Kartenspiel zur Hand und drehen Sie die oberste (Rücken-) Karte mit der Bildseite nach oben. Heben Sie das Spiel jetzt wie oben beschrieben ab und Sie werden merken, daß die Karte, bei der angeblich abgehoben wurde, eigentlich die ursprünglich obere (jetzt verkehrt liegende) Karte ist. Die Karte, bei der eigentlich abgehoben wurde, liegt jetzt ganz oben, ist also die oberste Karte der oberen Spielhälfte. Aber das merkt keiner. Die Täuschung ist so perfekt, daß sie oft auch versierte Magier (die diese Forciermethode nicht kennen) überzeugt, und jeder würde darauf schwören, daß dort abgehoben wurde, wo sich die beiden Hälften berühren.)

Gehen wir aber einen Schritt weiter. Wo sich die beiden quer aufeinander liegenden Päckchen treffen, liegen die ursprünglich obere und untere Karte des Spieles! Auch das können Sie leicht kontrollieren:

Legen Sie, sagen wir, das Herz As als oberste und das Karo As als unterste Karte des Spieles. Heben Sie das Spiel ab und legen Sie die untere Hälfte quer auf die obere. Wenn Sie nachschauen, werden Sie sehen, daß an der Stelle, wo sich die beiden Spielhälften berühren, sich die beiden roten Asse befinden. Das ursprünglich obere Herz As ist jetzt die oberste Karte des unteren Päckchens und das ursprünglich untere Karo As ist die unterste Karte des oberen Päckchens. Daraus ergibt sich folgendes:

Sie haben die Möglichkeit, die Forciermethode zu variieren. Sie können nämlich einmal die oberste Karte des Spieles forcieren (wie beschrieben), und bei einer anderen Gelegenheit die ursprünglich untere Karte des Spieles, indem Sie das obere Päckchen aufheben, es mit der Bildseite dem Zuschauer zeigen und sagen: *„Bei dieser Karte haben Sie abgehoben"*. Oder aber

Sie können gleichzeitig zwei Karten forcieren, indem Sie sagen: *„Sie haben zwischen diesen beiden Karten abgehoben"* und deuten auf das unterste Blatt des oberen Päckchens und dann auf das oberste Blatt des unteren Päckchens. Sie können dann – je nach dem, wie es der Trick verlangt – diese beiden Karten umdrehen oder den Zuschauer bitten, sich diese anzuschauen.

Wichtig (sogar sehr wichtig) ist nur, daß Sie, nachdem das Spiel abgehoben wurde, ein wenig Zeit verstreichen lassen, bevor Sie die „gewählte(n) Karte(n)" aufdecken. Es reicht, wenn Sie ein paar Worte an das Publikum richten, das Kartenetui weglegen oder irgendeine andere Handlung ausführen. Nachdem einige Sekunden verstrichen sind und das Publikum etwas abgelenkt wurde, kann kein Mensch (der den Trick nicht kennt) mehr sagen, wo war „oben" und wo war „unten". Deshalb glaubt jeder, daß wirklich dort abgehoben wurde, wo sich die beiden Spielhälften berühren.

Auf diese Weise können Sie z.B. zwei Karten „vorhersagen", die der Zuschauer „wählen" wird

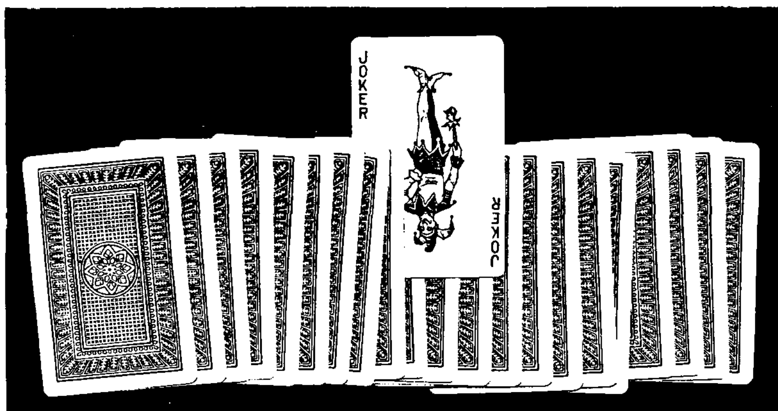
2 Die Visitenkarten Force

Hergang

Der Vorführende breitet das Spiel zwischen seinen beiden Händen aus und ein Zuschauer darf den Joker (oder seine Visitenkarte, daher der Name) an beliebiger Stelle, etwa zur Hälfte in das so ausgebreitete Spiel stecken (siehe Abb. 2). Die Karte, bei der (oder die beiden Karten, zwischen welche) der Joker eingeschoben wurde, ist (sind) forciert.

Verfahren

Obwohl mit der vorangegangenen sehr eng verwandt, ist diese Forciermethode kaum bekannt und sie täuscht bei einigermaßen geschickter Vorführung auch diejenigen, die die Criss Cross Force kennen.



In der Abbildung sind die Karten – verständlichkeitshalber – weit ausgestreift; bei der Vorführung werden sie nur so weit ausgebreitet, daß der Vorführende sie mit beiden Händen (Daumen oben, die Finger unter den Karten) sicher halten kann. Die Forcierkarten liegen als oberstes und unterstes Blatt des Spieles (A und B in Abb. 2). Wenn man die Karten mischen möchte, dann liegen anfangs beide Karten oben, auf der Rückseite des Spieles. So kann man das Spiel überhand oder auf beliebige an-

dere Art mischen, lediglich die beiden oberen Karten müssen auf der Rückseite bleiben. Als letzte Bewegung beim Mischen wird dann die oberste Karte nach unten, also unter das Spiel gezogen. (Diese Methode können Sie auch bei der Criss Cross Force anwenden.)

Nachdem der Joker (oder die Visitenkarte) an beliebiger Stelle zwischen die Karten geschoben wurde, schiebt der Vorführende die Karten etwas zusammen. Dabei geschieht folgendes:

Die Karten, die sich links vom Joker (Seite A) befinden, werden etwas nach unten gedrückt und gleichzeitig die Karten rechts vom Joker (Seite B) nach oben geschoben. Dadurch wird der Joker umgedreht. Wenn man nun die Karten ganz zusammenschiebt, kippt der Joker auf die ursprünglich oberste Karte (A) und wird durch die ursprünglich unterste Karte (B) bedeckt. Er liegt also zwischen den beiden Forcierkarten, weil die Position der beiden Spielhälften umgekehrt wurde.

Den Vorgang mit Worten zu beschreiben, ist eine schwierige Aufgabe. Aber wenn Sie mit einem Kartenspiel in den Händen das bisher Geschriebene durchmachen, werden Sie sofort den Vorgang und das Resultat erkennen. Bei einigermaßen flotter Vorführung ist der Platzwechsel der beiden Spielhälften nicht wahrnehmbar.

Das Kartenspiel ist jetzt geschlossen, der Joker ragt aber aus dem Spiel heraus. Wenn sich nun der Zuschauer die beiden Karten, zwischen denen der Joker jetzt liegt, anschauen, bekommt er die Forcierkarten zu sehen.

Eine Abwandlung dieser Forciermethode dient als selbständiges Kunststück: Schreiben Sie auf die Rückseite Ihrer Visitenkarte die Namen der beiden Forcierkarten. Geben Sie die Visitenkarte, mit der Vorderseite nach oben, einem Zuschauer und bitten ihn, diese an beliebiger Stelle zwischen die ausgebreiteten Karten zu schieben. Sobald dies geschehen ist, sagen Sie: *„Ich wußte im voraus, zwischen welche Karten Sie diese Visitenkarte schieben werden. Ich habe die Namen dieser Karten auf die Rückseite notiert. Hier sind sie.“* Mit diesen Worten schieben Sie die Karten zusammen, dabei – wie oben beschrieben – die Visitenkarte umdrehend.

Diesmal können Sie dies schön langsam machen; die Zuschauer haben den Eindruck, daß Sie lediglich die Visitenkarte umgedreht haben, damit die Schrift auf der Unterseite sichtbar wird. Die Vorhersage erweist sich dann als perfekt.

3 Forcieren aus der Tasche

Diese Methode ist nicht geeignet, erfahrene Magier zu täuschen. Beim Laienpublikum aber (und das ist das eigentliche Publikum eines jeden Magiers) wirkt sie einwandfrei.

Hergang

Der Magier mischt ein Kartenspiel (oder läßt es mischen) und steckt es in seine Hosentasche. Dann erklärt er: *„Meine Damen und Herren, ich werde jetzt die Karten einzeln der Reihe nach aus der Tasche ziehen und auf den Tisch legen. Bitte, sagen Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt 'Halt!'. Die nachfolgende Karte nehmen wir dann zu unserem Experiment.“*

Verfahren

Die Erklärung ist einfach. Die Forcierkarte liegt auf dem Spielrücken. Der Magier steckt die Karten so in seine Hosentasche, daß die Bildseite der Karten seinem Körper zugewendet ist. So sehen die Zuschauer nur die Rückseite der Karten, wenn diese aus der Tasche gezogen werden.

Der Magier zieht die Karten, die er aus der Tasche holt, von der Bildseite des Spieles ab. Erst wenn „Halt“ gerufen wird, nimmt er die Karte von der Rückseite des Spieles, also die Forcierkarte.

Die Worte: *„ich werde jetzt die Karten einzeln der Reihe nach aus der Tasche ziehen“* wirken psychologisch unterschwellig auf die Zuschauer, so daß Sie keine Trickhandlung in der Tasche vermuten.

Diese Forciermethode können Sie auch als Vorhersage verwenden. Schreiben Sie den Namen der Forcierkarte auf einen Zettel und legen diesen – Schrift nach unten – auf den Tisch. Wenn dann nach „Halt“ die Forcierkarte aus der Tasche geholt wird, stimmt sie mit der Vorhersage überein.

„Alles gut und schön“ – könnten Sie jetzt sagen – *„aber wie kann man das Spiel von fremder Hand mischen lassen?“* Nun, des Rätsels Lösung ist ein-

fach: Sie stecken die Karte, die Sie forcieren wollen, schon vorher heimlich in Ihre Tasche. Die Zuschauer merken beim Mischen nicht, daß aus dem Spiel eine Karte fehlt; wem würde es einfallen, die Karten nachzuzählen?

Sie können mit Hilfe des „Pick Pocket Tricks" Ihre Hosentasche – trotz der sich darin befindenden Karte – auch leer zeigen, bevor Sie das gemischte Spiel darin unterbringen. Wie das geht? Nun, ganz einfach: Sie schieben die Karte, die sich in Ihrer Hosentasche befindet, ganz nach oben, in den oberen Teil der Tasche. Jetzt können Sie die Tasche, diese ganz unten anfassend, herausziehen. Die Karte bleibt – Dank der Konstruktion der Hosentaschen – im oberen Teil der Tasche verborgen. Sie können sie dann nach unten, auf die Rückseite des Spieles ziehen.

4 Das Abzähl-Forcieren

Hergang

Dies ist eine unverfängliche Forciermethode, wobei der Zuschauer scheinbar eine absolut freie Wahl hat. Der Zuschauer nennt eine Zahl. Die Karten werden abgezählt und die Karte, die auf die angegebene Zahl fällt, ist die Forcierkarte.

Verfahren

Die Forcierkarte liegt an der siebten Stelle von der Rückseite des Spieles. Der Zuschauer wird aufgefordert, eine Zahl zwischen Fünf und Zehn zu nennen. Obwohl der Zuschauer den Eindruck hat, daß er unter sechs Karten wählen kann, ist seine Wahl eigentlich beschränkt, denn zwischen 5 und 10 gibt es nur vier Zahlen, nämlich 6 – 7 – 8 und 9. Das weitere Verfahren hängt davon ab, welche Zahl der Zuschauer nennt.

Nennt der Zuschauer die Sechs, so zählt der Vorführende sechs Karten ab und gibt die nächste (also eigentlich die siebte), die Forcierkarte dem Zuschauer.

Wird die Sieben genannt, so darf der Zuschauer die Karten selbst abzählen und die siebte Karte sich anschauen.

Bei Acht wird so verfahren: Der Vorführende nimmt zwei Karten vom Spiel ab, schiebt sie etwas auseinander, damit man deutlich sieht daß es

zwei Karten sind; er wirft diese auf den Tisch und zählt laut *„Zwei“*. Dann wirft er die nächsten beiden Karten auf die ersten zwei und zählt: *„Vier“*. Bei den nächsten zwei Karten zählt er *„Sechs“* und wenn er die nächsten zwei Karten auf das abgezählte Päckchen wirft, zählt er *„Acht“*. Es wurden also acht Karten abgezählt, wobei die Forcierkarte sich jetzt obenauf auf dem Päckchen befindet.. Der Vorführende nimmt nun seelenruhig diese Karte und zeigt oder übergibt sie dem Zuschauer mit den Worten: „Hier ist die achte Karte“.

Bei Neun wird ähnlich verfahren, jedoch nimmt der Vorführende diesmal jeweils drei Karten zusammen und zählt: *„Drei“* - *„Sechs“* - *„Neun“*. Auch jetzt liegt die Forcierkarte oben auf dem abgezählten Päckchen und der Zuschauer darf sie selbst entnehmen.

5 Hinter dem Rücken des Zuschauers

Hergang

Der Zuschauer bekommt das Spiel hinter seinem Rücken, nimmt die oberste Karte ab, dreht sie um und schiebt sie so verkehrt herum in das Spiel. Dann schaut er das Spiel durch und nimmt die Karte, die der der Bildseite der in das Spiel verkehrt eingesteckten Karte liegt. Es ist die Forcierkarte.

Verfahren

Diese Methode benötigt etwas Vorbereitung. Sie nehmen aus dem bildoben liegenden Spiel eine (irgendeine) Karte, drehen sie mit der Rückseite nach oben und legen sie so in das Spiel, daß sie mit der Bildseite auf der Karte liegt, die Sie forcieren möchten. Diese beiden Karten sollten möglichst nicht direkt in der Mitte des Spieles liegen, sondern im oberen oder im unteren Drittel. Dann drehen Sie die Karte, die sich auf der Bildseite des Spieles befindet um, so daß sie jetzt mit der Rückseite nach oben auf dem Spiel liegt.

Die Situation ist also folgende: Sie halten in Ihrer Hand ein Spiel, das scheinbar rückenoben liegt. In Wirklichkeit liegt das Spiel bildoben, nur von der obersten Karte ist die Rückseite zu sehen. Außerdem befindet

sich irgendwo im Spiel eine ebenfalls verkehrt liegende Karte, direkt neben der Forcierkarte.

Bei der Vorführung geben Sie das (scheinbar rückenoben liegende) Spiel dem Zuschauer und bitten ihn, das Spiel hinter seinen Rücken zu nehmen. Dann soll er die oberste Karte einfach umdrehen und so – verkehrt herum – irgendwo, wo er will, in das Spiel zu schieben.

Der Zuschauer weiß nicht, daß er eigentlich die oben verkehrt herum liegende Karte in die richtige Richtung gedreht hat, so daß jetzt alle Karten – bis auf die eine, neben der Forcierkarte – in eine Richtung schauen.

Der Zuschauer soll das Spiel noch hinter seinem Rücken einmal abheben. Dadurch verliert er die Orientierung, an welcher Stelle er ungefähr die Karte in das Spiel gesteckt hat.

Wenn er jetzt das Spiel durchblättert, findet er die einzige verkehrt herum liegende Karte (er meint es wäre die seine) und merkt sich die Karte auf deren Bildseite, also die Forcierkarte. Mit dieser Methode können Sie sogar zwei Karten gleichzeitig forcieren, nämlich die vor und die hinter der umgedrehten Karte.

6 Hinter dem Rücken des Magiers

Hergang

Der Magier mischt das Kartenspiel, dann wendet er dem Zuschauer den Rücken zu, hält ihm das Kartenspiel (hinter seinem Rücken) hin und bittet den Zuschauer, das Spiel irgendwo abzuheben. Dann nimmt der Zuschauer die nächste Karte – und diese ist die Forcierkarte!

Verfahren

Im Grunde ist diese Methode eine unverschämte Frechheit, aber – wie die Praxis zeigt – zählt in der Zauberkunst nie die Methode, sondern einzig und allein das Ergebnis.

Die Forcierkarte liegt unten, also auf der Bildseite des Spieles. Der Vorführende kann das Spiel mischen, wenn er darauf achtet, daß die Forcierkarte auf ihrem Platz bleibt und daß die Zuschauer die Bildseiten der Karten nie erblicken.

Dann dreht sich der Vorführende mit dem Rücken zum Zuschauer und hält das Spiel, rückenoben, mit beiden Händen, das heißt, die beiden Daumen liegen seitlich oben auf dem Spielrücken, hinter seinen Rücken. Er fordert den Zuschauer auf, das Spiel an beliebiger Stelle abzuheben. Wenn der Zuschauer ein Päckchen abgehoben hat, wendet sich der Vorführende etwas nach links, sieht den Zuschauer an und fragt: *„Haben Sie einen Teil des Spieles abgehoben?“*

In dieser Position kann der Zuschauer die Karten nicht sehen. So sieht er auch nicht, daß der Vorführende die unterste (Forcier-) Karte blitzschnell von unten nach oben, auf die restlichen Karten zieht.

Nach dieser beiläufigen kurzen Wendung dreht der Vorführende seinen Rücken erneut dem Zuschauer zu und sagt: *„Dann nehmen Sie bitte die nächste Karte und merken Sie sich diese“*. Der Zuschauer bekommt natürlich die Forcierkarte in die Hand, die er dann in das Spiel mischen kann.

7 Hindu Force

Hergang

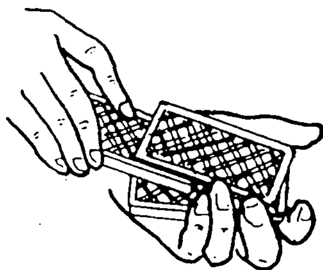
Der Vorführende mischt die Karten. Der Zuschauer sagt zu einem beliebigen Zeitpunkt „Stop“ und merkt sich die Karte an dieser Stelle.

Verfahren

Diese ist eine hervorragende Forciermethode, die auch für die Bühne ideal ist. Sie müssen allerdings das sogenannte „Hindu-Mischen“ beherrschen, was aber sehr einfach ist. Sie lernen es auf Anhieb, wenn Sie diese Anleitung mit den Karten in der Hand durcharbeiten.

Die Forcierkarte liegt als unterste Karte, also auf der Bildseite des Spieles. Sie können das Spiel mischen, wenn Sie dafür sorgen, daß diese Karte auf ihrem Platz bleibt.

Nehmen Sie das Spiel bildunten in die linke Hand, wo Sie die Längsseiten des Spieles, nahe der vorderen Schmalseite, zwischen Daumen und Zeigefinger halten. Mit der rechten Hand erfassen Sie das hintere Ende des Spieles und ziehen die unteren Karten, etwa zwei Drittel des Spieles, heraus. Jetzt machen Sie das sog. "Hindu Mischen", d. h. Sie ziehen mit



den linken Fingern ständig einige Karten aus der rechten Hand auf diese in der Linken. Die Abbildung 3 zeigt diesen Griff ganz deutlich, wie die Karten von oben abgezogen werden. Währenddessen soll der Zuschauer irgendwo Halt!" sagen. (Sie kennen den alten Gag: "Sagen Sie bitte irgendwo ‚Halt!` Wenn Sie englisch können, können Sie auch ‚Stop!` rufen.")

Wenn der Ruf ertönt, zeigen Sie die untere Karte in Ihrer rechten Hand dem Zuschauer und bitten ihn, sich diese Karte zu merken. Es ist die Forcierkarte.

8 Unter dem Taschentuch

Hergang

Das gemischte Kartenspiel wird mit einem Herrentaschentuch bedeckt. Ein Zuschauer hebt das Spiel unter dem Tuch ab und merkt sich die Karte an der abgehobenen Stelle.

Verfahren

Die Forcierkarte liegt oben, auf der Rückseite des Spieles. Beim Mischen muß sie an dieser Stelle bleiben.

Das Spiel wird mit einem undurchsichtigen Taschentuch bedeckt. Während des Bedeckens dreht der Magier das Spiel heimlich, unter Deckung des Tuches, mit der Bildseite nach oben. Der Zuschauer meint aber, die Karten liegen immer noch mit dem Rücken nach oben.

Der Vorführende bittet dann den Zuschauer, das Spiel von oben, durch das Taschentuch greifend, irgendwo abzuheben. Sobald der Zuschauer einen Teil des Spieles abgehoben hat, dreht der Vorführende, unter Deckung des Tuches, den unteren, verbleibenden Teil, wieder mit der Rückseite nach oben und so holt er ihn unter dem Taschentuch heraus. Er

deutet auf die obere Karte (es ist die Forcierkarte) und sagt: *„Nehmen Sie bitte die Karte, bei der Sie abgehoben haben und merken sich diese."*

9 Auslege-Methode

Hergang

Der Zuschauer teilt das Kartenspiel in zwei Päckchen. Er legt eines weg, teilt den Rest wieder in zwei Päckchen usw., bis er schließlich nur noch eine Karte in der Hand hat. Es ist die Forcierkarte.

Verfahren

Dieses Verfahren eignet sich besonders für einen kleinen Kreis. Die einzige Vorbereitung: Die Forcierkarte muß auf einer bestimmten Stelle im Spiel liegen. Bei einem 32-Blatt Skatspiel ist es die 22. Stelle von oben (also von der Rückseite) und in einem Bridge-Spiel (52 Blatt ohne Joker) die 17. Stelle von unten.

Der Zuschauer teilt das Spiel in zwei gleich große Hälften, indem er die Karten einzeln nach rechts - links austeilt. Er kann vorher bestimmen, ob er das rechte oder das linke Päckchen behalten will. Wenn er das linke wünscht, soll er mit dem Auszählen rechts beginnen; wünscht er aber das rechte, so fängt er links an.

Nachdem das Spiel geteilt ist, bleibt das vom Zuschauer gewählte Päckchen liegen, das andere Päckchen wird weggelegt. Dann wird das Restspiel auf die gleiche Weise wieder in zwei Päckchen geteilt; die gewählte Hälfte bleibt liegen, die andere Hälfte wird ausgesondert. Dieses Verfahren wird wiederholt, bis nur noch eine einzige Karte übrig bleibt. Es wird automatisch die Forcierkarte sein.

10 Umschlag-Force

Hergang

Ein Zuschauer mischt das Spiel und hebt es einige Male ab. Der Vorführende überreicht ihm einen Umschlag mit der Bitte, die Karte, die zufällig nach oben gelangt ist, in diesen einzuschließen. Es ist die Forcierkarte, die dann „auf telepathischem Wege" erraten werden kann.

Verfahren

Dies ist eine sehr freche, aber absolut sichere Methode für das Forcieren einer Karte. Es ist eine kleine Vorbereitung nötig, nämlich, der Vorführende nimmt die Karte, die er forcieren will, aus dem Spiel. Er legt sie rückenoben in seine Brieftasche und legt einen Briefumschlag auf die Karte. Die Brieftasche wird geschlossen und kommt in die Tasche des Vorführenden.

Bei der Vorführung nimmt der Vorführende das Kartenspiel aus dem Etui und übergibt es dem Zuschauer mit der Bitte, es gründlich zu mischen. Der Zuschauer kann sich das Spiel ruhig ansehen, es ist unpräpariert. Daß eine Karte fehlt, wird ihm nicht auffallen, denn – wie bereits weiter oben erwähnt – wem sollte es einfallen, die Karten nachzuzählen?

Nach dem Mischen soll der Zuschauer das Spiel auf dem Tisch mehrmals abheben, bis er zufrieden ist. Der Vorführende tippt mit einem Finger auf das Spiel und fragt, ob der Zuschauer zufrieden ist oder ob er noch zusätzlich mischen und abheben will. Beim Antippen des Spieles wird dieses ein wenig auseinandergeschoben, so daß die Karten nicht ganz egalisiert auf dem Tisch liegen.

Wenn der Zuschauer zufrieden ist, holt der Vorführende seine Brieftasche heraus, öffnet sie, entnimmt ihr den Umschlag, aber zusammen mit der sich heimlich darunter befindenden Forcierkarte. Der Umschlag wird auf das Spiel gelegt, wodurch die Forcierkarte unbemerkt zur obersten Karte des Spiels gemacht wird.

Der Vorführende sagt nun: „Bitte, nehmen Sie diesen Umschlag und geben die Karte hinein, die durch Ihr Mischen und Abheben rein zufällig oben auf dem Spiel landete." Der Zuschauer nimmt selbstverständlich die Forcierkarte. Wie mit dieser weiter verfahren wird, ob sie gleich „erraten" wird oder ob etwas anderes mit ihr geschieht, hängt von dem Kunststück ab, das gezeigt werden soll.



Wie am Anfang erwähnt, gibt es unzählige Methoden des Kartenforcierens. In diesem Tutor wurden nur solche Methoden beschriebenen, die absolut ohne jegliche Präparation und ohne jede Fingerfertigkeit funktionieren. Trotzdem sind sie absolut sicher und überzeugend, so daß Sie sie unbesorgt verwenden können. Es kommt nämlich nie auf den Schwierigkeitsgrad eines Kunststückes an, sondern immer nur auf die Wirkung.

Notizen


ASTOR